

LE FANZINE

POUCES
MAG

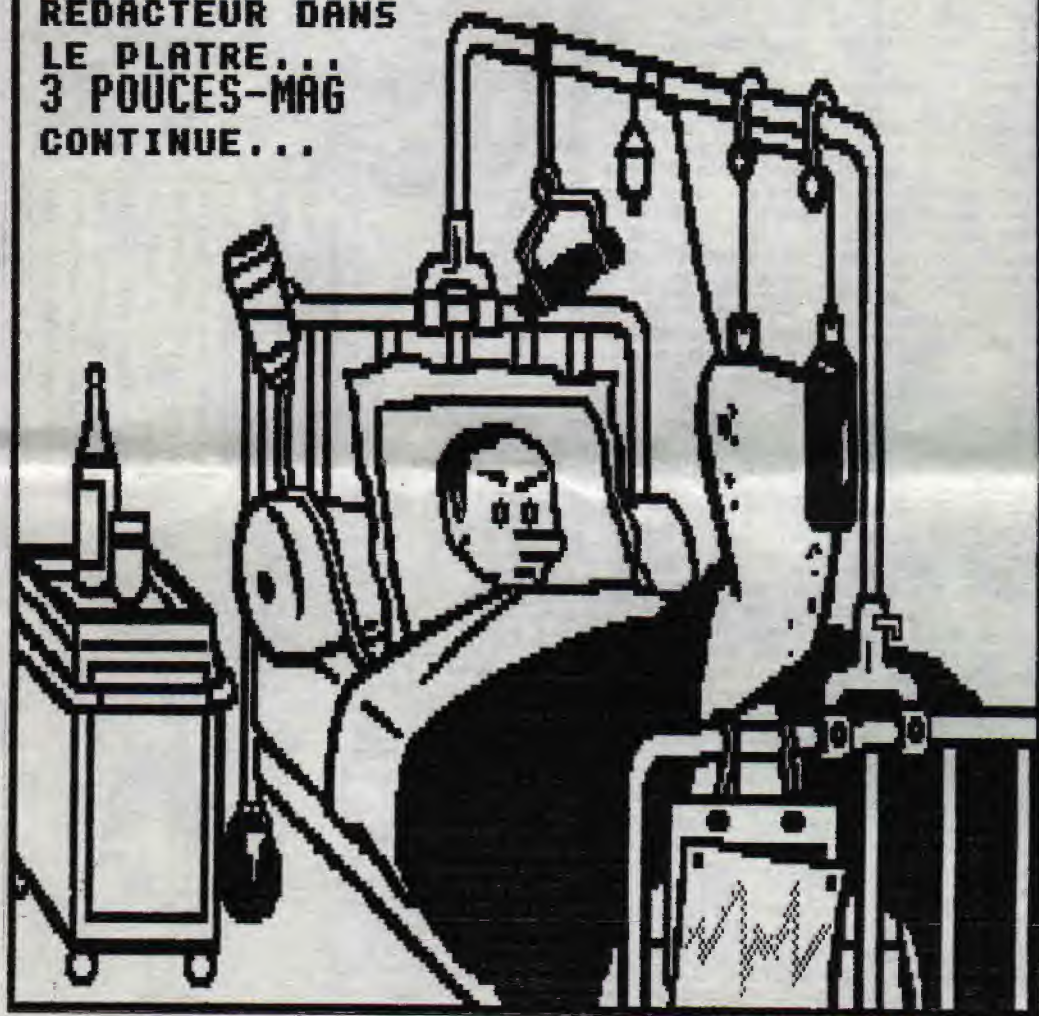
POUR LE CPC

4 rue du Cdt Lherainier 33600 PESSAC

TEL: 56 45 33 96

APERIODIQUE

REDACTEUR DANS
LE PLATRE...
3 POUCE-MAG
CONTINUE...



POUCES
MAG

NO. 9

PAGE 1

3 POUCE MAG, c'est aussi sur les RTC !!!

Delta+ : 56 75 51 32
SMASH : 56 04 17 48



Un autre serveur à 4 voies :
Anstrad Tel+ : (1) 34 22 09 22

3 Pouce MAG en Belgique :
132 rue de l'enseignement
6140 Fontaine l'Eveque

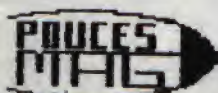


celles de votre adversaire, apparait . Vous pouvez y observer les pourcentages de réussite des points suivant: Paniers à 2 et 3 Pts., Lancer franc, Smash et également le nombre de fautes. Tout ceci vous aidera peut-être à corriger vos erreurs. Les graphismes sont en mode 1, à dominante bleuté. L'animation est fluide



et les joueurs maniables, mais les sprites se ressemblent trop. Le peu d'options est un +, car il fait de Basket Master, un jeu convivial. Et les jeux de ce genre sont si rares de nos jours...

AMSMAD



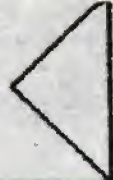
NO. 9 PAGE 3



x 1



+1x



EDITEUR: DINAMIC

GRAPHISMES:	15
DIFFICULTE:	15
MANIABILITE:	15
SON:	13
FOLIE:	14

NOTE: 14,5

RESULTAT DU CONCOURS DU 3^e MAG No7

Il vous fallait
retrouver le pro-
priétaire d'une
paire d'yeux !

He bien, c'étaient ceux de GUY LUX!
L'heureux vainqueur est GERALD MOURLOT
de BORDEAUX et il a été le 1er à en-
voyer la bonne réponse... Il gagne une
compilation de jeux.

Petite Annonce

Cherche bon programmeur pour qui les anima-
tions de sprites et le mode plein écran n'
ont plus de secrets, ceci dans le but de
réaliser un jeu d'action, adaptation d'une
version AMIGA commercialisée.
Ecrire à Sebastien PISSAUVY, Rue de la
Passerelle, 15170 NEUSSARGUE.



INFORMATIONS

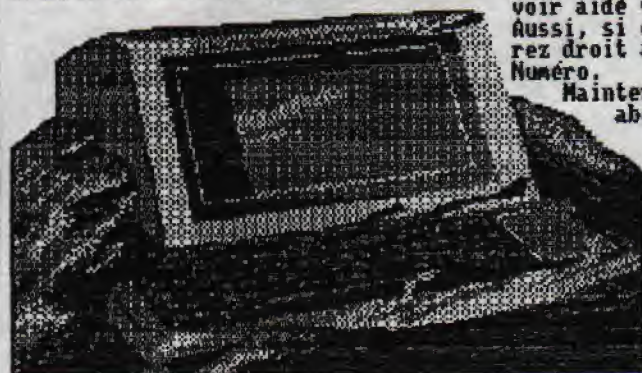
Tout d'abord, A PARTIR DU 3 JUILLET ET CE JUSQU'À FIN
AOUT, POUR JOINDRE VOTRE CHER REDACTEUR DU 3^e MAG AU
TELEPHONE, IL FAUDRA COMPOSER LE 56 83 20 89 !!!
Ensuite, je veux lancer un cri, que dis-je ?! Un hurlement, vers ceux qui ont
encore en leur possession le sondage trouvé avec le No7: Alors, qu'est ce que
vous attendez pour le renvoyer rempli ? Hein ? vous le prenez pour un poster ?
Courrez vite le decoller de votre mur ! Et ainsi, vous pourrez vous vanter d'a-
voir aidé votre cher fanzine...

Aussi, si certains se secouent, vous au-
rez droit aux résultats dans le prochain
Numéro.

Maintenant je m'adresse aux anciens
abonnés du défunt Canaramclub:

Vous deviez recevoir le 3^e MAG
sans frais, jusqu'au No9. Nous
sommes maintenant arrivé au No
9, et il vous faudra pour re-
cevoir le prochain No, une en-
veloppe timbrée à 2,30FF auto-
adressée. Ainsi que pour tout
les numéros suivants...

VOICI UN CPC PRIVE
DE SON 3^e MAG !!!



NO. 9 PAGE 4

4 rue du Cdt Lherminier 33600 PESSAC

TEL: 56 45 33 96

APERIODIQUE

EXCLU SNIFF

Vous avez sûrement du entendre parler de ce jeu, qui sera magnifique à en croire la demo, qu'est Danger Haute Tension (DHT pour les intimes...). Ce jeu devait sortir en Avril, mais une multitude de problèmes en a retardé la parution. En plus Ackerslight, l'éditeur qui le publie, a dû changer de nom. C'est ainsi que DHT sortira sous le label Blue Night Shadows (ce qui veut dire Ombres de Nuit Bleue). Toujours est-il qu'il sera bientôt prêt ! En attendant, votre cher fanzine vous propose en avant-première une partie du scénario original et des graphismes ! C'est-ti point merveilleux tout ça ? D'ailleurs je tiens à remercier Sébastien Pissavy (l'un des réalisateurs de DHT avec P. Ben-thien et L. Zimmermann), qui m'a envoyé tout ça !

DHT... DHT est une aventure se déroulant dans la petite ville de Merigny. Vous incarnez le rôle de Raphaël Marix, un parisien, dont la vie tranquille de vétérinaire est troublée par un coup de fil de son père. Ce dernier, complètement paniqué, vous rapporte de graves événements troublant Merigny, que personne n'avait remarqué, à part lui. Il se dit en danger de mort ! Malheureusement vous ne pouvez en savoir plus car la communication coupe juste avant un cri d'effroi poussé par votre père... !



chimiste de grand notoriété, retraité dans sa superbe villa de Merigny. Très ami d'un spécialiste en électronique.

Enyx I: Robot préparant la fin du monde...

DHT... Aventure

ENYX I avait été construit par l'ami de votre père, Marcel Herrie, à des fins utiles. Malheureusement, doué d'une grande intelligence, **ENYX I**, s'est aperçu bien vite qu'il pourrait dominer le monde. Il imagina lui-même sa base et la fit construire par les robots de l'usine automobile voisine, **CINAULT**. Cette base a été construite dans le plus grand secret sous une ferme, dont Enyx a enlevé les occupants. Il a également capturé son créateur, Mr. **HERRIE**. Votre mission, que j'ai les moyens de vous faire



Il ne vous en faut pas plus pour vous décider à vous précipiter au secours de votre père, en compagnie de votre inséparable castor: **FRIUT**.

DHT: Personnages

Raphaël Marix: Vétérinaire, amoureux des animaux, inséparable de son castor, **Friut**.

Friut: Compagnon de Raphaël, très intelligent, et d'une aide précieuse...

Arnold Marix: Père de Raphaël, chimiste de grand notoriété, retraité dans sa superbe villa de Merigny. Très

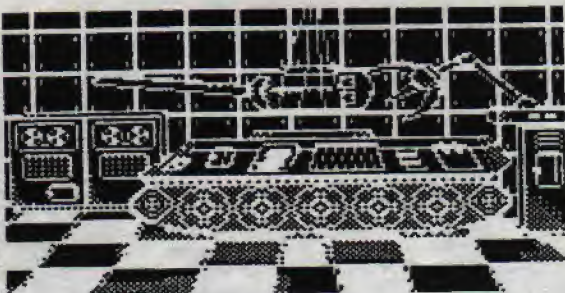
3^{MAG} sera bien-
tot sur:

36 14 STRIMMAD
RETROUVEZ VOTRE FANZINE
GRACE A LA RUBRIQUE FANZINE



grace au serveur
MAD, participez
à la vie du 3^{MAG}
C'est le moyen de communication
entre vous et nous...!

accepter, consiste à détruire ce robot de malheur ! Mais ne croyez pas que ça sera une partie de plaisir ! J'ai pu vous dire les petits gars que vous aller en baver avant d'arriver à cette charogne. Veuillez m'excuser, je m'égare dans des souvenirs militaires... herma. Il vous faudra d'abord trouver l'arme pouvant le détruire, la fabriquer, et pour ce faire, trouver les éléments qui la composent. Ensuite vous devrez trouver la base de Enyx et un moyen de l'approcher. Et ne pensez surtout pas qu'une fois dans la base, c'est "du gâteau" ! Il vous faudra encore déjouer les nombreux pièges s'y trouvant, délivrer les prisonniers. Et en fin, peut-être, arriverez-vous à atteindre et détruire ENYX 1. Tout cela bien sûr si vous avez trouvé de l'argent. Eh oui... Vous n'avez pas un sou en poche et il vous est impossible de retirer de l'argent à l'aide de votre carte de crédit, car évidemment, les ordinateurs bancaires sont contrôlés par ce robot infernal...



Tout est contrôlé par des icônes, donc rien à écrire. Plus de 140 images, des digitalisations sonores. Enfin, du tout bon quoi ! Et tous ça tenant sur 2 disquettes. DMT semble être un jeu promettant de nombreuses heures ludiques... Mais pour confirmer toutes les espérances, il faut attendre la version définitive, que nous testerons bien sûr ! Alors à bientôt pour le test complet de Danger Haute Tension, peut-être avant septembre...

ET DIRE QUE TOUT
ALLAIT COMMENCER
PAR UN SIMPLE
COUP DE FIL



VIENS VITE A
MON SECOURS

JE SOIS EN DANGER
DE MORT. PERSONNE
NE PREND AU SERIEUX
ME LA POLICE. ET...



NOS PETITS CAMARADES

RUNSTRAD: Toujours aussi bien, et même encore mieux, puisqu'il a pris des vacances méritées. 58 rue de la Briquetterie - 17000 La Rochelle

Le Croco Déchainé: Le phoenix plane... 5 rue A.Tournade - Les grandes varennes - 17000 La Rochelle

Memory Full: Il continue à vous remplir la tête, mais ça ne gonfle pas...

Centre Communal informatique - rue J.J Rousseau - 62600 Mericourt

Croco Passion: Succomberez-vous au charme de clandestine ? Essayez pour voir !

BHH... Vous ne me connaissez pas ?
Francois les bons tuyaux... Je vous
donne les meilleures adresses...



NO. 9

PAGE 6

Croco Passion:
Start CPC:
Read Only:

3 rue des Hortensias - 91300 Chilly Mazarin
 Toujours aussi épais - BP 19 - 37130 Langeais
 Le fanzine que vous ne pouvez que lire, donc pas manger!
MAS PETIT REBATTU, MOULE - 13200 RAPHELE

```
5 ' Patrick AUBERT - P.B
10 MODE 1:MEMORY &3FFF:CAT
20 INPUT "QUEL ECRAN ";a$
30 LOAD a$
40 CALL 32768
50 SAVE a$:".scr",B,&C000,&4000
60 PRINT"DOIS-JE EFFACER "a$".BIN ?"
65 I$=INKEY$:IF I$="O" THEN 70 ELSE IF I$="N" THEN 75 ELSE 65
70 QERA,a$:".BIN"
75 RUN
```

LES BONNES BIDOUILLES

DU POUCHES MAG

Voici un petit programme, CALLs et MEMO-
 RYs de P.AUBERT, mis en forme par mes
 soins, qui vous aidera à charger des é-
 crans sauvegardés à l'aide d'une MULTI-
 FACE II. En effet, une fois sauvegardés,
 les écrans ne peuvent se ré-afficher par
 un simple load "",&C000. La MULTIFACE II
 n'a pas ce défaut. Ce programme sauve
 vos images de manière à être lues depuis
 le BASIC et depuis OCP. Merci Patrick !



AH SI !!! ASSEMBLES !

L'INTRO DE BDR
 BDR est tres
 connu dans le
 monde CPC. Il
 a accepté que je publie son intro, et par la
 meme occasion, Je lui ai posé quelques ques-
 tions...

3PMAG: D'ABORD MERCI DE M'AVOIR COMMUNIQUE TON INTRO.
 C'EST BIEN SYMPA DE TA PART. JE COMMENCERAI PAR
 UNE QUESTION QUE JE ME POSE DEPUIS LONGTEMPS ,
 ET JE NE DOIS AS ETRE LE SEUL:
 QUE SIGNIFIE BDR ?

BDR : De rien...Sympathie avant tout à tous les cépéciens
 BDR... hi... Bol De Riz.

3PMAG: He he... SUR QUEL ORDINATEUR AS-TU DEBUTE ?

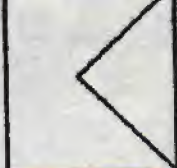
BDR : A l'école sur MINI 6 ou IRS 80. Chez moi j'avais un VIC 20 avec la
 carte HESMON pour passer à l'assembleur 6502. L'approche , la passion
 de l'informatique, c'est en FAC que je l'ai eue. J'ai fait du calcul
 numérique en FORTRAN. Après mon VIC 20 est arrivé mon CPC. Maintenant



x 1

POUCES
MAG

+1x



je possède également un AMIGA 500 et un Atari 1040 STF, ce dernier me sert juste pour travailler des sons de synthèse.

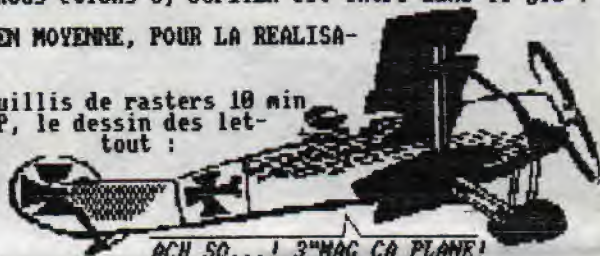
3PMAG: TU ES POLYVALENT ...! MAIS DIS-MOI, TU AS FAIS DES DEMOS SI JE NE ME TROMPE PAS ? COMMENT AS TU EU L'ENVIE D'EN FAIRE ?

BDR: Les demos ??? Ah oui... Il y a eu 2 facteurs: J'avais reçu les demos de MCS et ACS et comme j'avais un peu de temps, avec EXOCET on a fait une petite demo. En fait, nos demos, ce ne sont que des messages... des intros un peu plus longues. La lère n'a pas été très réussie, le scrolling qui sautillait, du au fait qu'on avait choisi la musique de *conspiration*, qui est une musique "PRO"... On ne le savait pas à l'époque. Pour la dernière en date nous étions 3, JUPITER est entré dans le jeu.

3PMAG: COMBIEN METS-TU DE TEMPS EN MOYENNE, POUR LA REALISATION ?

BDR: Pffftt... faire des gribouillis de rasters 10 min mais le graphisme sous OCP, le dessin des lettres, la mise en place du tout : 3 ou 4 jours...

3PMAG: As-tu l'intention de revenir au CPC ?



ACH SO...! 3MAG CA PLANE!

BDR : J'ai effectivement envie de faire un retour sur CPC, avec d' autres personnes, d'ici peu. L'expérience AMIGA m'a ouvert d'autre horizons, en ce qui concerne les intros et les demos.

3PMAG : Ahhhhh ! Très bonne nouvelle ! Sur quoi travailles-tu en ce moment ?

BDR : En ce moment je suis en période musique, donc SI. Partant de la musique dite "NEW AGE", je crée mes propres sons. C'est également de la programmation et de l'électronique.

3PMAG : Dernière question très indiscrète, quel âge as tu ?

BDR : 28 ans.

3PMAG: Eh ! A 12 années près on a le même âge ! Eh eh eh ! Merci beaucoup et à très bientôt sur CPC !

Maintenant place à l'intro



3MAG, le fanzine qui décolle !

POUCES
MAG

NO. 9

PAGE

8

4 rue du Cdt Lherminier 33600 PESSAC

TEL: 56 45 33 96

APERIODIQUE

```

ORG 7FDE
LOAD 7FDB
LD IY, TYTO+1 ; EXORAGE MESSAGE
DI
LD A, 5
LD R, A ; C'EST ALEATOIRE
LD BC, 200 ; LONGUEUR EXORAGE
PUSH IY
LD A, 0C9
LD (0), A
RST 0
LD A, R
XOR (IY+0)
LD (IY+0)
INC IY
DEC BC
LD A, B
OR C
RET Z
DEC SP
DEC SP
TYTO:RET
LD A, 2 ; PROGRAMME PRINCIPAL
CALL 0BC0E
XOR A
LD B, A
LD C, A
PUSH BC
CALL 0BC32
POP BC
CALL 0BC38
LD HL, PHRASE
UI:LD A, (HL)
CP OFF
JR Z, U2
CALL 0BB5A
LD B, 20 ; VALEUR A CHANGER SUIVANT
TU:LD A, OFF ; LA VITESSE DE DEROULEMENT
TC:DEC A
JR NZ, TC
DJNZ TU
INC HL
JR UI
U2:DI
CALL 0BB06
JP 8651 ; ADR. EXECUTION
PHRASE:DB 1F, 0A, 0A
DB "Salut aux 3 Pouciens. En esper"
DB "ant que vous aimerez l'intro."
DB 1F, 0A, 0F

```

Ah ah! L'intro de
BDR ! JE n'ai
plus à me ser-
rer la ceinture



```

DB "Salutations aux amis de: CRAZY"
DB "CROC, CROCONews, MFC NEWS ..."
DB 1F, 02, 0F
DB "Ainsi que : 3 Pouces MAG, RUN"
DB "STRAD, MEMORY FULL, MBM, LE CR"
DB "OCO DECHAINE..."
DB OFF
END

```

ALORS... COMMENT TU LA
TROUVES CETTE INTRO ?



Alors, ça vous plait ? Si c'est le cas, faites le moi savoir et j'essaierai de vous avoir d'autres listings de ce genre...
En attendant, je dis un grand merci à BDR...

Si vous êtes vous même l'auteur d'un petit programme, communiquez le nous. Peut-être sera-t-il publié ? qui sait... Si le cheque d'accompagnement est assez élevé... Eh eh !

3 POUCES MAG, c'est aussi sur les AIC !!!

Delta+ : 56 75 51 32
SMASH : 56 04 17 48



Un autre serveur à 4 voies :
 Anstrad Tel+ : (1) 34 22 09 22

3 POUCES MAG en Belgique :
 132 rue de l'enseignement
 6140 Fontaine l'Eveque

LA DISCO DIMENSION Où l'arche du capitaine Disc

Après m'être perdu près de 3 longs numéros, je retrouve enfin la bonne piste... Si bien, que j'apprends qu'il me suffisait de changer le 04 de la chaîne Hexa A2-3E-04-32-A5, appartenant au jeu SAIGON COMBAT UNIT, en un FF pour obtenir 99 vies et 99 bombes. Je n'en revins pas, mais il me fallait continuer ma quête ! Chose rendue difficile par les 4 vies du jeu ZOLYX ! Aussi décidai-je d'en mettre 255... Et là, O douce joie, le remplacement du 03 de la chaîne Hexa 0F-70-3E-03-32 par FF me donna entière satisfaction ! Je pensais alors que les choses seraient simplifiées pour moi... Mais il n'en était rien ! Je devais continuer à me battre pour sortir de cette dimension... Et dans ce combat, Dr DESTRUCTO ISLANDS me posait bien

des problèmes. Il fallait trouver une solution ! D'autant que ce logiciel avait été téléchargé... Je pris le fichier DESTROY et me lançai à l'assaut de ses secteurs. C'est ainsi que j'ai découvert sa faille : Dans la chaîne Hexa 3E-07-32-59, le fait de changer le 07 par FF m'octroyait 99 vies. Je venais de gagner 3 batailles, mais pas la guerre qui m'oppose aux vies limitées ! Mais pour en arriver à bout, il me faut continuer à lutter, dans la DISCO DIMENSION !



TCQUATUSMSUAOLD

Tout Ce Que Vous Avez Toujours Voulu Savoir Meme Si Vous Avez Osé Le Demander ... !



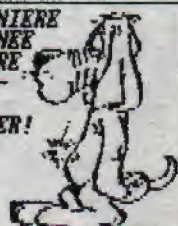
MAIS QU'EST CE QUE C'EST ?

N'ayant pas pu choisir entre toutes vos lettres je vais essayer de ré-

pandre à quelques unes de vos questions...

Je ne vois pas l'utilité de la bidouille parue dans le No7. Pourrais-tu m'expliquer à quoi elle peut servir ? Y.Harroûé

UNE MANIERE DETOURNEE DE FAIRE UNE RUBRIQUE COURRIER !



C'est bien simple, elle sert à azimuter le lecteur de disquette du CPC, à le débloquer lorsqu'il a perdu son réglage optimum !

Pourquoi ne pas mettre la date de parution sur le 3^e MAG ? F.BASSI

Tout simplement parceque le 3^e MAG est apériodique et qu'une fois qu'il est terminé, il n'est pratiquement impossible de savoir quand il sera photocopié !

Pourquoi ne pas créer un TOP DEMO ? INO

ARGHH ! Encore un top, alors que nous sortons juste de la période "Topienne" ? Mais enfin... Pourquoi pas ? Si ça vous intéresse, écrivez !



NO. 9

PAGE 10

3^o MAG sera bien-
tot sur:
36 14 STR*MAD
RETROUVEZ Y VOTRE FANZINE
GRACE A LA RUBRIQUE FANZINE

POUCES
MAG

grace au serveur
MAD, participez
à la vie du 3^o MAG
C'est le moyen de communication
entre vous et nous...!

LISTING

Pour continuer dans la même direction que le dernier numéro,
voici un listing qui vous permettra de changer les caractères standards de votre CPC pour d'autres, plus ronds...

10 SYMBOL AFTER 32
20 SYMBOL 42,24,24,48
30 SYMBOL 43,0,188,146,130,130,68,40,16
40 SYMBOL 65,124,194,194,252,194,194,194,0
50 SYMBOL 66,252,194,194,252,194,194,252,0
60 SYMBOL 67,124,192,192,192,192,192,124,0
70 SYMBOL 68,248,196,194,194,194,196,248,0
80 SYMBOL 69,254,192,192,248,192,192,254,0
90 SYMBOL 70,254,192,192,248,192,192,192,0
100 SYMBOL 71,124,194,192,192,208,196,124,0
110 SYMBOL 72,194,194,194,254,194,194,194,0
120 SYMBOL 73,124,16,16,16,16,16,124,0
130 SYMBOL 74,62,12,12,12,12,204,120,0
140 SYMBOL 75,196,196,200,240,200,196,196,0
150 SYMBOL 76,192,192,192,192,192,192,252,0
160 SYMBOL 77,194,230,218,194,194,194,194,0
170 SYMBOL 78,194,226,210,202,198,194,194,0
180 SYMBOL 79,124,194,194,194,194,194,124,0
190 SYMBOL 80,252,194,194,194,252,192,192,0
200 SYMBOL 81,124,194,194,194,202,196,122,0
210 SYMBOL 82,252,194,194,194,252,196,194,0
220 SYMBOL 83,124,194,192,124,2,194,252,0
360 SYMBOL 84,254,218,24,24,24,24,24,0
370 SYMBOL 85,194,194,194,194,194,194,124,0
380 SYMBOL 86,194,194,194,194,188,188,56,0
390 SYMBOL 87,194,194,194,218,218,230,198,0
400 SYMBOL 88,194,196,40,16,40,196,194,0
410 SYMBOL 89,194,194,194,62,2,194,124,0
420 SYMBOL 90,254,196,8,16,32,192,254,0
430 SYMBOL 222,0,22,41,17,22,40,22,0
440 SYMBOL 223,0,184,20,184,136,140,184,0
450 SYMBOL 224,182,153,129,66,66,129,153,182
460 SYMBOL 225,68,186,146,124,84,254,198,56
470 SYMBOL 255,24,36,24,36,90,219,231,90

DEMOCRATE

Comme promis
la dernière
fois, voici

les explications concernant la disquette d'argent...
Je rappelle que ce trophée sera remis au meilleur réalisateur de demo Français, élu par vos soins.
Pour voter, plusieurs solutions :

- Ecrire à l'adresse du Fanzine
- Téléphoner au fanzine
- Ninitel 3614 code STR*MAD (ou SUB-MAY) sur la boîte aux lettres 3PMAG

Lorsque vous votez, par quelque moyen que ce soit, vous devez indiquer:

- Vos nom, prénom, adresse complète.
- Le nom du réalisateur et de la demo pour lesquels vous votez.

VOUS NE POUVEZ VOTER QU'UNE FOIS !

Un tirage au sort sera effectué, parmi les votants, pour gagner des cadeaux... La Disquette d'argent sera remise à l'Anstrad EXPO 1990, Si le meilleur réalisateur de demo y est présent ! Alors votez très nombreux, vous avez jusqu'au 1er SEPTEMBRE 1990 pour participer ...

En ce qui concerne la 3^o MAG demo, vous avez été très nombreux à la demander la dernière fois. Malheureusement, j'ai été un peu long à écrire le texte et je n'ai pas pu assurer sa distribution. Mais cette fois ça y est, elle est prête et n'attend que vous. Tout y est: musique (Pogostick olympic), bande de couleurs, graphismes en mode 2 (En couleurs !!!), scrolling en haut et en bas de l'écran, du tout bon quoi !!! Pour la recevoir, il vous suffit d'envoyer une enveloppe auto-adressée, timbré à 3,80FF, et une disquette, le tout au 3^o MAG. à bientôt !

POUCES
MAG

NO. 9

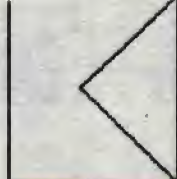
PAGE 1



x 1



+1x



MMH... APPETISSANT CES TOPs

TOP 15 pouces



- | | |
|----------------------------|-----------------|
| 1 BATMAN, LE FILM | +3 OCEAN |
| 2 WINGS OF FURY | -E- BRODERBUND |
| 3 TENNIS CUP | -E- LORICIEL |
| 4 SHINOBI | -3 VIRGIN GAMES |
| 5 AFTER BURNER | -2 ACTIVISION |
| 6 ASTRO MARINE CORPS | -E- DINAMIC |
| 7 LIVINGSTONE 2 | -E- OPERA SOFT |
| 8 EMLYN HUGHES'S I.S.OCCER | -2 AUDIOGENIC |
| 9 DEFENDER OF THE CROWN | -E- UBI SOFT |
| 10 AFTER THE WAR | -E- DINAMIC |
| 11 ROBOCOP | -E- OCEAN |
| 12 PIRATES | -E- MICROPROSE |
| 13 TERRES & CONQUERENTS | -E- UBI SOFT |
| 14 CHASE H.Q. | -12 OCEAN |
| NIGEL MANSELL'S GRANS PRIX | -E- MARTECH |

MUSIQUE

- | | |
|-------------------------|--------------|
| 1 L'ILE | (>) UBI SOFT |
| 2 BARBARIAN | (>) PALACE |
| 3 TERRES ET CONQUERENTS | (>) UBI SOFT |

Salutations et remerciements

A Xavier, Marie et Hervé, Christopher (et tout le petit monde qui l'entoure), Benjamin, P.Aubert, Longshot, Syntax Error, BDR, Carmelo, S.Pissavy, P.Benthien... Et bien sur tout ceux que j'oublie mais qui pourtant méritent de figurer dans cette liste...

Remerciements speciaux

A Gerard, le dessinateur genial du 3^e MAG...

A Pascal, pour les photocopies, qui étaient très réussies la dernière fois !

3 POUCES MAG a été réalisé avec le logiciel Advanced OCP ART STUDIO, TRAMEUR, LE SCANNER DART, un CPC 6128 et une DMP 2160

De nombreux dessins de ce numéro ont été scannerisés depuis les albums de BD de GOTLIB: GAI LUROM 1,2 et 3, et PERVERS PEPERE. A noter d'ailleurs, que ces albums sont supers !!!

Maintenant, permettez-moi de souhaiter de très bonnes vacances à ceux qui en ont ou en auront cet été ! Pour ma part je vous donne rendez-vous, peut-être, pour un nouveau Numéro de 3^e MAG, courant Juillet-Aout...

Alors, qu'avez vous pensé de ce numéro ? Du bien ? Du mal ? faites le moi savoir ! J'attends vos critiques, remarques, idées et autres... A bientot !!!



NO. 9 PAGE 12